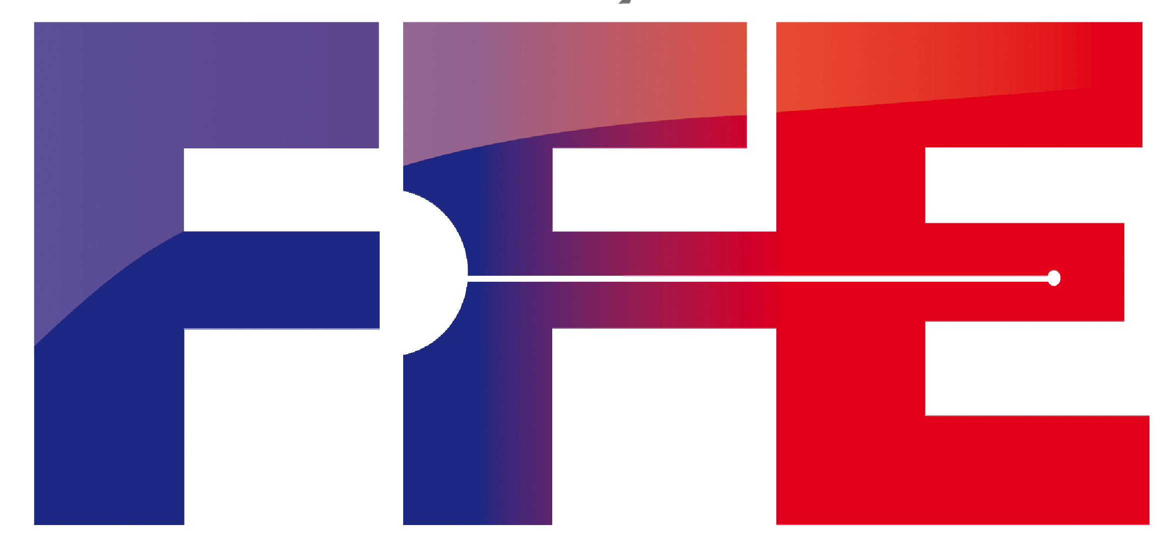
REGLEMENT SPORTIF
2013-2014



1-2 LE REGLEMENT DES JEUNES POUR LES CATEGORIES « POUSSINS », « PUPILLES » ET « BENJAMINS »

Généralités

Le règlement pour les épreuves de jeunes est une adaptation du règlement international des épreuves, ayant pour objectif principal, la prépondérance des aspects éducatifs de l'escrime.
Il est bien évident que ce qui est prévu pour des adultes dans le cadre de compétitions internationales, aux enjeux importants, n'est pas forcément adapté aux jeunes, où l'aspect éducatif de la compétition doit être impérativement privilégié.

Ce règlement a pour but de définir une pratique compétitive éducative et formatrice pour les pratiquants.

1. Président

Dans tout le texte du présent règlement, le mot « président » signifie : «président de Jury» ou «directeur de combat».

Le fait d'accepter une désignation en tant que qu'arbitre ou assesseur implique l'engagement d'honneur du désigné de respecter et de faire respecter les règlements, ainsi que de remplir ses fonctions avec la plus scrupuleuse impartialité et l'attention la plus soutenue.

A toutes les armes, l'arbitre seul doit décider au sujet de la validité de la touche ; au fleuret et au sabre il doit juger seul également de la priorité de la touche en appliquant les principes des conventions afférents à chaque arme.

2. Compétitions

a) Assaut et match : Le combat courtois entre deux escrimeurs (ou tireurs) est un «assaut» ; lorsque l'on tient compte du résultat de ce combat, on l'appelle «match» et on rentre dans le cadre de la compétition.

b) Rencontre : L'ensemble des matchs entre tireurs de deux équipes différentes s'appelle «rencontre».

c) Epreuve : ensemble des matchs (épreuves individuelles) ou des rencontres (épreuves par équipes) nécessaires pour désigner le vainqueur de la compétition.

Les épreuves se différencient par les armes, par le sexe des compétiteurs, par leur âge, et par le fait qu'elles se tirent individuellement ou par équipes.

Une «poule» est la réunion de plusieurs concurrents (ou de tous les concurrents) qui sont tous opposés successivement les uns aux autres pour établir leur classement respectif.
Les épreuves sont dites «par élimination directe» lorsque les concurrents sont éliminés dès leur première défaite.

d) Tournoi **:** Nom donné à l'ensemble des épreuves se tirant au même endroit, à la même époque et à la même occasion.

3. Explication de quelques termes techniques employés le plus souvent dans les jugements d'escrime

a) <u>Temps :</u>

Le temps d'escrime est la durée d'exécution d'une action simple.

b) <u>Actions offensives et défensives :</u>

- L'attaque est l'action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et menaçant continuellement la surface valable de l'adversaire, suivie de la fente.
- La parade est l'action défensive faite avec l'arme pour empêcher l'offensive de toucher.
- La riposte est l'action offensive du tireur qui a paré l'attaque;
- La contre- riposte est l'action offensive du tireur qui a paré la riposte ou la contre riposte.
- L'action est simple lorsqu'elle est exécutée en un seul temps:
- L'action est composée quand elle est exécutée en plusieurs temps.

L'enchaînement des actions offensives, défensives et contre-offensives au cours du combat s'appelle la phrase d'armes.

Applications des règles

La pratique de la compétition est autorisée aux trois armes à partir de la catégorie poussins 3ème année.
Le surclassement n'est pas autorisé avant la catégorie pupilles 2.

Il est à noter que le port du blason reste, pour chaque catégorie, un prérequis à la pratique de la compétition:

- Catégories poussins et pupilles : port du blason jaune
- A partir de la catégorie benjamins : port du blason rouge.

Le terrain

Le terrain doit présenter une surface plane. En annonçant un tournoi, les organisateurs devront toujours indiquer si les épreuves se tirent en salle ou en plein air.

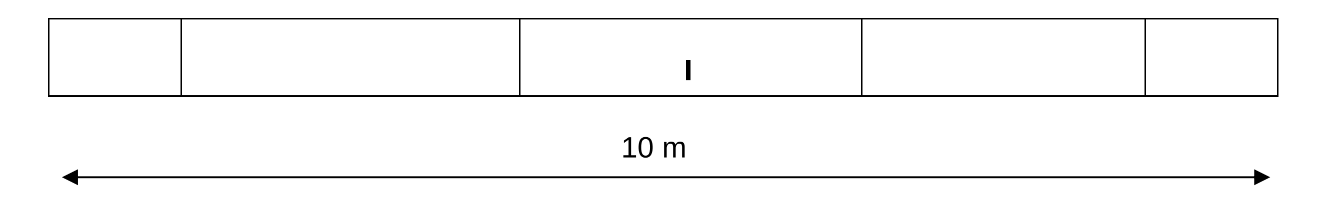
La partie du terrain destinée au combat s'appelle la piste.

	Largeur de la piste	Longueur de la piste	distance de mise en garde
Poussins / Pupilles 3 armes	1,5 à 2 mètres	10 mètres	3 mètres
Benjamins épée fleuret			
Benjamins sabre		14 mètres	4 mètres

<u>Poussins, pupilles et fleuret /épée benjamins</u>

← 1 m → ← 2,5 m → ←1,5 m→ ←1,5 m → ← 2,5 m → ← 1 m→

		I		



Sabre benjamins : piste standard

Le matériel des tireurs

1. Responsabilité

Les tireurs s’arment, s’équipent, s’habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.
Les mesures de sécurité ne sont destinées qu’à renforcer la sécurité des tireurs sans pouvoir la garantir et ne peuvent, en conséquence, quelle que soit la manière dont elles sont appliquées, entraîner la responsabilité ni de la FFE, ni des organisateurs d’épreuves, ni des fonctionnaires chargés de leur réalisation, ni des auteurs d’un éventuel accident.

2. Caractéristique générale des armes

Toutes les armes doivent être constituées de façon à ne pouvoir, dans le cadre d’un usage normal, blesser ni le tireur ni son adversaire.

a) Longueur des armes

	POUSSINS PUPILLES Lame N°0			BENJAMINS Lame N° 2		
Armes	Fleuret	Epée	Sabre	Fleuret	Epée	Sabre
Longueur de la lame	77 cm	77 cm	77 cm	82 cm	82 cm	82 cm
Longueur totale de l’arme	97 cm	97 cm	95 cm	105 cm	105 cm	100 cm
Diamètre maximum de la coquille	90 mm	115 mm	125x140 mm	100 mm	115 mm	140x150 mm
Type de poignée	droite			libre		droite

b) Conditions générales d’équipement et d’habillement

L’équipement et l’habillement doivent assurer le maximum de protection compatible avec la liberté de mouvements indispensable pour la pratique de l’escrime.

Ils ne doivent en aucune façon risquer de gêner ou de blesser l’adversaire ou comporter aucune boucle ou ouverture dans laquelle puisse - sauf cas fortuit - s’engager la pointe adverse et ainsi la retenir ou la dévier.

La veste et le col doivent être entièrement boutonnés ou fermés.
L’habillement doit être conforme aux normes en vigueur, être propre et en bon état.

Les normes FFE et le marquage CE sont obligatoires

A toutes les armes, la partie inférieure de la veste doit recouvrir la culotte sur une hauteur d’au moins 10 cm, l’escrimeur(euse) étant dans la position en garde.

Le tireur a l'obligation de porter une veste réglementaire couvrant toute la surface du tronc.

L'équipement des jeunes filles doit comporter, en outre, dans la veste, un protège - poitrine en matière rigide.

La culotte doit être attachée et fixée au-dessous des genoux

Avec la culotte, le port d'une paire de bas blancs est obligatoire. Ils doivent recouvrir entièrement la jambe jusqu'en dessous de la culotte et être tenus de façon à ne pas pouvoir tomber.

A toutes les armes, la manchette du gant doit, dans tous les cas, recouvrir entièrement la moitié de l'avant-bras armé du tireur pour éviter que la lame de l'adversaire puisse entrer dans la manche de la veste.

Le masque doit être formé d'un treillis isolé intérieurement et extérieurement au fleuret.
La bavette et les garnitures doivent être blanches.

Le combat

1/. Manière de combattre

Les adversaires combattent à la seule condition d'observer les règles fondamentales de l'escrime.

Tout assaut ou match doit conserver toutefois un caractère courtois et loyal. Tout acte anormal (attaque qui se termine par un choc bousculant l'adversaire, jeu désordonné, chute, déplacements anormaux, coups portés brutalement, touches portées en tombant) est formellement interdit.

Au fleuret, il est interdit, au cours du combat, de porter l'épaule du bras non armé en avant de l'épaule du bras armé.

Toutes ces fautes devront être sanctionnées et expliquées tout en informant, le tireur fautif, de leurs conséquences.

Le tireur sur la piste doit conserver son masque jusqu'à la décision donnée par le Président.

2/ Netteté de la touche

Au fleuret ordinaire, tout coup de pointe doit arriver franchement et nettement pour être compté comme touche.

Au sabre, si on tire avec des armes ordinaires, pour être comptés comme touches, les coups doivent arriver nettement et franchement de la pointe, de la taille ou de la contre-taille.

3/ Manière de tenir son arme

Le tireur doit tenir la poignée de manière telle quelle que le pouce et l'index soient constamment en contact avec le coussinet.

Le non-respect de cette obligation sera sanctionné de la façon suivante :

- Annulation de la touche éventuellement portée.
- Carton jaune.

Aux trois armes, l'action défensive s'exerce exclusivement à l'aide de la coquille et de la lame employée, soit séparément, soit conjointement.

L'utilisation de la main et du bras non armé est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive.

Au fleuret, il est également interdit de protéger ou de couvrir au cours du combat, la surface valable avec le bras ou la main non armée ou toute autre partie non valable. Interdiction de pencher la tête pour protéger la poitrine.

Toutes ces fautes devront être sanctionnées et expliquées tout en informant, le tireur fautif, de leurs conséquences.

4 / Mise en garde

Définition

La garde est la position initiale, prise par le fleurettiste au début d'un match ou d'un assaut et à chaque fois, qu'après un arrêt, le combat doit reprendre.

Elle doit être telle, que les tireurs ne puissent, de quelque façon que ce soit, soustraire les surfaces valables à l'offensive ou à la contre-offensive adverse en les dissimulant.

Critères de jugement

- L'escrimeur en garde doit avoir une attitude équilibrée. Il doit adopter une posture "à l'amble", avec le buste vertical. (épaules à la même hauteur, sur une même ligne horizontale et situées dans l'axe de la piste).
- Le bras non armé, sans contact avec le buste, ne peut être utilisé pour cacher ou pour protéger les surfaces valables.
- Le bras armé tient l'arme, en respectant l'article t.16. (chapitre 5 du R.I.E). La garde ne peut pas être prise dans la position bras allongé (pointe en ligne t.10 du R.I).
- Le tireur peut prendre sa garde dans la position d'Escrime qu'il souhaite. (en quarte, sixte, octave, septime ou autre)

- L'esquive est un mouvement, qui permet d'éviter un coup porté par une action offensive ou contre-offensive. L'exécution d'un mouvement d'esquive conduit à l'abandon de la position de garde.
  - ✓ Si l'esquive est complète, elle est autorisée (t.21 du R.I).
  - ✓ Si elle est incomplète, la touche non valable qui s'en suit, doit être comptée valable au crédit du tireur qui a exécuté l'attaque ou la contre-attaque (t 49 du R.I.).
  - ✓ S'il n'y a pas de touche, les deux tireurs sont remis en garde.
- Les positions ou les mouvements anormaux, évoqués dans le RI de la FIE (notamment aux paragraphes t.21 et suivants, t.49 et suivants, t.87) sont appréciés par rapport à la définition de la garde. Seront sanctionnés : les flexions de la tête, du buste, les contorsions, qui permettent la protection avec les bras et les sauts. (carton jaune)
- D'une manière générale, toutes les positions et les actions, qui engendrent un déséquilibre doivent être sanctionnées, si elles sont volontaires et corrigées, si elles sont accidentelles.

Le tireur appelé le premier doit se placer à la droite du Président sauf dans le cas d'un match entre un droitier et un gaucher, si le premier appelé est le gaucher.
Le Président fait placer chacun des deux combattants de telle sorte que le pied avant soit derrière la ligne de «mise en garde».

La mise en garde au début et les remises en garde se font toujours au milieu de la largeur de la piste.

Lors de la mise en garde au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position en garde, bras tendu, pointe en ligne, les pointes ne peuvent pas entrer en contact.

La remise en garde, à la distance, ne peut avoir pour effet de placer au-delà de la ligne arrière, le combattant qui se trouvait en deçà de cette ligne au moment de la suspension du match. S'il a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il reste à sa place.

La remise en garde, à la distance, pour sortie latérale, peut placer le combattant fautif au-delà de la ligne arrière et entraîner une touche.

La garde est prise par les tireurs au commandement de «En garde» donné par le Président. Après quoi le Président demande : «Etes-vous prêts ?».
Sur une réponse affirmative ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du combat «Allez».

Les tireurs doivent se mettre en garde correctement. Le Président ne peut donner le commandement «Allez» que lorsque les tireurs sont immobiles et pointe en direction de l'adversaire.

Aux trois armes, la garde ne peut pas être prise dans la position bras allongé.

5/ Début, arrêt et reprise du combat

Le début du combat est marqué par le commandement « Allez ». Aucun coup lancé ou porté avant ce commandement n'est compté.

La fin du combat est marquée par le commandement : «Halte», sauf dans les cas de faits qui modifient les conditions régulières et normales du combat. (cf. t.32 du R.I)

Dès le commandement de «Halte», le tireur ne peut entamer de nouvelle action. Seul le coup déjà lancé reste valable. Tout ce qui se passe ensuite n'est absolument plus valable.

Si l'un des tireurs s'arrête avant le commandement «Halte» et qu'il est touché, la touche est valable.

Le commandement «Halte» est aussi donné si le jeu des tireurs est contraire au Règlement, si l'un des tireurs est désarmé ou s'il ne peut plus utiliser son arme correctement, si l'un des tireurs quitte la piste, ou si, en rompant, il se rapproche du public ou du Jury, ou s'il ne peut plus utiliser son arme correctement.

Après chaque touche comptée comme valable, les tireurs sont remis en garde au milieu de la piste. Si la touche n'a pas été admise, ils sont remis à la place qu'ils occupaient à l'interruption du combat.

6/ Combat rapproché

Le combat rapproché est autorisé aussi longtemps que les tireurs peuvent se servir normalement de leur arme et que le Président peut, au fleuret et au sabre, continuer à suivre l'action.

7/ Corps à corps

Le corps à corps existe lorsque les deux adversaires sont en contact. Dans ce cas, le combat est arrêté par le Président.

8/ Dépassement

Au cours du combat, quand un tireur dépasse son adversaire, le Président doit donner immédiatement le commandement «Halte» et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.

En cas d'échange de touches au cours du dépassement, la touche portée immédiatement est valable.

La touche portée après le dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action offensive, est valable.

9/ Terrain gagné ou perdu

Au commandement de «Halte» le terrain gagné reste acquis jusqu'à ce qu'une touche ait été accordée. Lors des remises en garde, chaque tireur devra reculer d'une distance égale pour reprendre la mesure.

Cependant, lorsque le match aura été suspendu en raison d'un corps à corps, les tireurs seront replacés en garde, de telle façon que celui qui a supporté le corps à corps se retrouve à l'endroit où il était.

10/ Franchissement des limites

a) Arrêt du combat :

Lorsqu'un combattant franchit des deux pieds une des limites de la piste, le président doit immédiatement crier : «Halte» et annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de cette limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche «du tac au tac».

Quand un des deux tireurs sort de la piste, seul peut être compté le coup porté dans ces conditions par le tireur qui est resté sur la piste, même s'il y a coup double.

b) Limites arrières :

Lorsqu'un tireur franchit complètement, avec les deux pieds, la limite arrière de la piste, il reçoit une touche de pénalisation.

c) Limites latérales :

Si un tireur franchit, d'un ou deux pieds, une des limites latérales de la piste, le président doit donner immédiatement le commandement de «Halte». A la remise en garde, il fera avancer son adversaire d'un pas (marche normale) par rapport à la place qu'il occupait au moment de ce franchissement, et le tireur fautif devra reculer pour reprendre la distance.

Si l'application de cette règle place le tireur de manière à ce qu'il ait les deux pieds en dehors de la limite arrière, il est considéré comme touché.

d) <u>Sortie accidentelle</u> :

Le combattant qui franchit l'une des limites par suite de tout «cas fortuit» (tel qu'une bousculade), n'est passible d'aucune pénalisation.

e) <u>Sortie volontaire</u> :

Le combattant qui franchit volontairement l'une des limites afin d'éviter une touche, sera sanctionné à savoir :

- d'un carton jaune pour la première faute,
- d'un carton rouge en cas de récidive.

11/. Durée du combat et nombre de touches

Par durée du combat, il faut entendre la durée effective, c'est-à-dire la somme des intervalles de temps entre «Allez» et «Halte», donc abstraction faite des délibérations du jury et autres arrêts.

	EPREUVES INDIVIDUELLES		**EPREUVES PAR EQUIPES**
	POULES	**ELIMINATION DIRECTE**	**RELAIS PAR EQUIPES DE 3 TIREURS**
BENJAMINS SABRE	5 touches 3 minutes	10 touches 30 sec de pause à 5	45 touches soit 9 relais de 5 touches 3 minutes par relais
BENJAMINS FLEURET EPEE	4 touches 3 minutes	8 touches 2 X 2 minutes avec 30 sec de pause	36 touches soit 9 relais de 4 touches 3 minutes par relais
POUSSINS PUPILLES	4 touches 3 minutes	6 touches 4 minutes	Equipes de 2 ou 3 tireurs • 2x 4 touches (8 touches) • 3x 4 touches (4/8/12) 3 minutes par relais

Convention du combat

1. Manière de porter les touches

Le fleuret et l'épée sont des armes d'estoc (de pointe) seulement. L'action offensive de ces armes s'exerce donc par la pointe et par la pointe seule.
Si l'on tire avec des armes ordinaires, tout coup de pointe doit arriver nettement et franchement pour être compté comme touche.

Le sabre est une arme d'estoc (de pointe), de taille et de contre-taille. Tous les coups portés par le tranchant, le plat ou le dos de la lame et la pointe sont comptés comme touche.

2. Surface valable

a) <u>Limitation de la surface valable</u>

Au fleuret, ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable. La surface valable, exclut les membres et la tête. Elle est limitée au tronc, en s'arrêtant, vers le haut, au sommet du col, jusqu'à six centimètres au-dessus du sommet des clavicules ; sur le côté, aux coutures des manches, qui devront passer par la pointe de l'humérus ; vers le bas, suivant une ligne qui passe horizontalement dans le dos, par les sommets des hanches et qui rejoint de là, par une ligne droite, le point de jonction des plis des aines.

A l'épée, la surface valable comprend tout le corps du tireur y compris ses vêtements et son équipement.

Au sabre, ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable. La surface valable comporte toute la partie du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant par les sommets des plis formés par les cuisses et par le tronc du tireur dans la position «En garde».

b) <u>Extension de la surface valable au fleuret</u>

Cependant les coups arrivés sur une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque, par une position anormale, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable.
Le président, après avertissement, peut questionner les assesseurs, mais il doit seul décider après avertissement si la touche est valable ou non.

c) <u>Surface non valable au fleuret</u>

Une touche qui arrive en surface non valable (que ce soit directement ou par l'effet de la parade), n'est pas comptée comme touche valable, mais arrête la phrase d'arme et annule donc toute touche suivante.

3. Respect de la phrase d'armes au fleuret et au sabre

Toute attaque, c'est-à-dire toute action offensive initiale, correctement exécutée, doit être parée.

Pour juger de la correction d'une attaque, il faut considérer que:

L'attaque simple, directe ou indirecte est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente.

- L'attaque composée est correctement exécutée lorsque le bras s'allonge dans la présentation de la première feinte, la pointe menace la surface valable sans raccourcir le bras pendant l'exécution des mouvements successifs de l'attaque et le déclenchement de la fente.
- L'attaque, en marche et fente, est correctement exécutée quand l'allongement du bras précède la fin de la marche et le déclenchement de la fente.
- L'action, simple ou composée, la marche ou les feintes exécutées avec le bras raccourci, ne sont pas comptées comme une attaque mais comme une préparation, exposant au déclenchement de l'action offensive adverse.

Pour juger de la priorité d'une attaque dans l'analyse de la phrase d'armes, il faut observer que :

- Si l'attaque se déclenche quand l'adversaire n'est pas «en ligne» (c'est-à-dire le bras allongé, la pointe menaçant la surface valable) elle peut être portée ou par un coup droit, ou par un coupé ou bien être précédée d'un battement ou de feintes efficaces obligeant l'adversaire à la parade.
- Si l'attaque se déclenche lorsque l'adversaire est «en ligne» (c'est-à-dire le bras tendu la pointe menaçant la surface valable) l'attaquant doit au préalable, écarter l'arme adverse.
- Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, l'attaquant ne trouve pas le fer (dérobement), la priorité passe à l'adversaire.

La parade donne droit à la riposte. La riposte simple peut être directe ou indirecte, mais pour annuler toute action subséquente de l'attaquant, elle doit être exécutée immédiatement, sans indécision ni temps d'arrêt.

Dans une attaque composée, si l'adversaire trouve le fer dans une des feintes, il a droit à la riposte.

4. le Jugement

En application de ces conventions fondamentales du fleuret et du sabre, le président doit juger comme suit :

Lorsque, dans une phrase d'armes, les tireurs sont tous deux touchés simultanément on a, soit l'action simultanée, soit le coup double. La première est due à la conception et à l'action simultanée d'attaque des deux tireurs.

Dans ce cas, au fleuret, les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs même si l'un d'eux a touché une surface non valable. A l'épée, le coup double reste valable. Le coup double, au contraire, est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs.

En conséquence, s'il n'y a pas un temps d'escrime entre les deux coups :

<u>L'attaqué seul est touché</u> :

- S'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple.
- Si, au lieu de parer, il tâche d'esquiver, mais sans y réussir.
- Si, étant en ligne (bras tendu et pointe qui menacent une surface valable), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en ligne au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant

<u>L'attaquant seul est touché</u> **:**

- S'il attaque lorsque l'adversaire est en ligne (bras tendu et pointe qui menace une surface valable) sans écarter le fer adverse. Le Président doit être attentif à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.
- S'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est dérobé) et continue l'attaque ;
- Si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a trouvé le fer, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement.

Au fleuret et au sabre, les tireurs sont remis en garde, chaque fois que le Président, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

Organisation des épreuves

1. Horaire

Les organisateurs feront en sorte qu'une épreuve de jeunes n'impose pas plus de 4 heures de présence aux tireurs sur les lieux de compétition.
Lorsqu'un tournoi comporte plusieurs épreuves individuelles, il ne devra pas y avoir un arrêt supérieur à 30 minutes entre deux tours.

2. Droit d'engagement

Les droits d'engagements ne devront jamais être supérieurs à ceux de l'opération H2020 (cf. informations financières- annexe règlement financier).

3. Epreuves

Les épreuves de jeunes peuvent être soit individuelles, soit par équipes.
Dans les plus petites catégories, il est souhaitable de privilégier les compétitions par équipes.

a) Individuelles

- Par poules, de 4, 5 ou 6 tireurs avec 2 tours de poules au moins,
- Formule mixte, 1 tour de poules plus élimination directe,
- Autres formules

Il est préférable de faire 3 tours de poules de 4 plutôt que 2 tours de poules de 6 pour les petites catégories.

b) Equipes

- En relais,
- En équipe de deux ou trois.

Quel que soit le type de compétition, les organisateurs devront faire en sorte qu'un tireur dispute un minimum de 6 matchs.

Les sanctions

1. Préalable

Dans toutes les épreuves de jeunes, l'arbitre doit se comporter avant tout comme un éducateur.

Avant toute sanction, il doit expliquer. Dans cet esprit, il donnera un avertissement verbal avant de donner un carton jaune.

2. Courtoisie

L'arbitre exigera que les tireurs se saluent, saluent l'arbitre et le public au début et à la fin de l'assaut. Il exigera également que les tireurs se serrent la main à la fin de l'assaut. Il ne tolèrera aucun geste de jet de masque ou autres manifestations coléreuses.

3. Sanctions

Les sanctions concernant :

- le terrain,
- les bousculades,
- le comportement antisportif,
- les excès de langage

Elles entrent dans la réglementation technique du RI. (notamment du T.114 au T.119)

Le passage du pied arrière devant le pied avant sera sanctionné par un carton jaune pour la première infraction, puis par un carton rouge en cas de récidive.

Publication des résultats et envoi à la FFE

Les résultats de ces compétitions devront être publiés sur le site web de la FFE dès la fin des épreuves et au plus tard le lendemain matin.(voir mode d'emploi en annexe)

Pour les épreuves de la catégorie benjamins qui entrent dans le classement national (voir ce chapitre), les organisateurs utiliseront le formulaire prévu à cet effet (voir en annexe).

Si un carton noir est attribué, le rapport doit être transmis à la FFE immédiatement. (voir ce chapitre)

4.5 PRESENTATION SYNTHETIQUE DES REGLES DE COMPETITIONS

Récapitulatif des conditions de combat en compétitions officielles FFE

CATEGORIES	Armes pratiquées	Lame	Type de poignée	Individuel: touches, durée en poule	Individuel: touches, durée en TED	Match par équipes	Dimensions de la piste	Matériel	Sécurité contrôle du matériel	Blasons
MOUSTIQUES	éveil escrime								oui	/
POUSSINS		0	Droite	4t en 3mn	6t en 4 mn	/			oui	Jaune
PUPILLES		0	Droite	4t en 3mn	6t en 4 mn	2 ou 3 tireurs 2x4 touches = 8t ou 3x4t(4/8/12) relais en 3mn	L: 10m l:1,5 à 2m	Tenue 350 NW sous cuirasse 350 NW	oui	Jaune (voir Rouge obligatoire en compétition)
BEJAMINS FLEURET EPEE		2		4t en 3mn	8t en 2x2mn avec 30" de pause	36t en 9x 4t relais en 3mn			oui	Rouge obligatoire
BENJAMINS SABRE		2		5t en 3 mn	10t avec 30' de pause à 5	45t 9 x 5t relais en 3mn			oui	Rouge obligatoire
MINIMES FLEURET EPEE	Aux 6 armes				10t en 2x3mn avec 1' de pause	36t en 9x 4t relais en 3mn			oui	Bleu
MINIMES SABRE			Libre		10t en de pause à 5	45t 9 x 5t relais en 3mn			oui	Bleu
CADETS		5		5t en 3mn	15t en 3x5mn avec 1' de pause	45t 9 x 5t relais en 3mn	L:14m l:1,5 à 2m	Tenue 350 NW sous cuirasse 800NW	oui	/
JUNIORS									oui	/
SENIORS									oui	/
VETERAN					10t en 2x3mn avec 1' de pause	9 matchs de 5t			oui	/

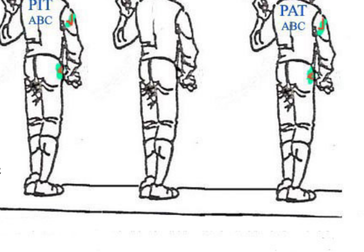


LES FAUTES DU T120



Commission Nationale d'Arbitrage



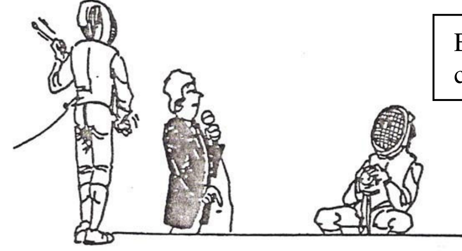


Elimination compétition

0.1 - Absence de nom dans le dos,
absence de tenue nationale quand obligatoire
aux Championnats du Monde
aux Coupes du Monde par équipe. (t.45.4)

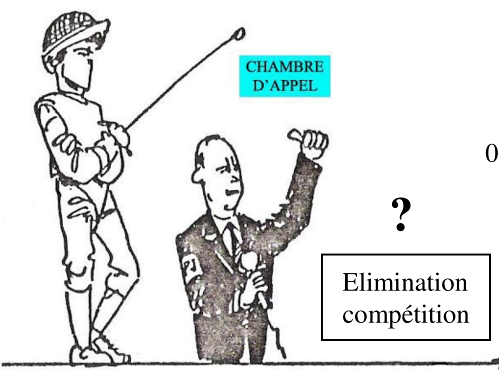
Elimination compétition

0.2 - Absence de nom dans le dos
suite à changement d'une veste
conductrice non conforme
(t.45.5)



Elimination compétition

0.3 - Non présentation sur la piste,
prêt à tirer
à l'injonction de l'arbitre
(t.86.6)



Elimination compétition

0.3 - Non présentation au 1er appel
10 mn avant l'heure indiquée
pour l'entrée en pise.
pour le début de la poule,
la rencontre par équipe
ou des matchs de tableau
(t.86.5)

** Annulation de la touche portée*



LES FAUTES DU T120

1er GROUPE

Commission Nationale d'Arbitrage

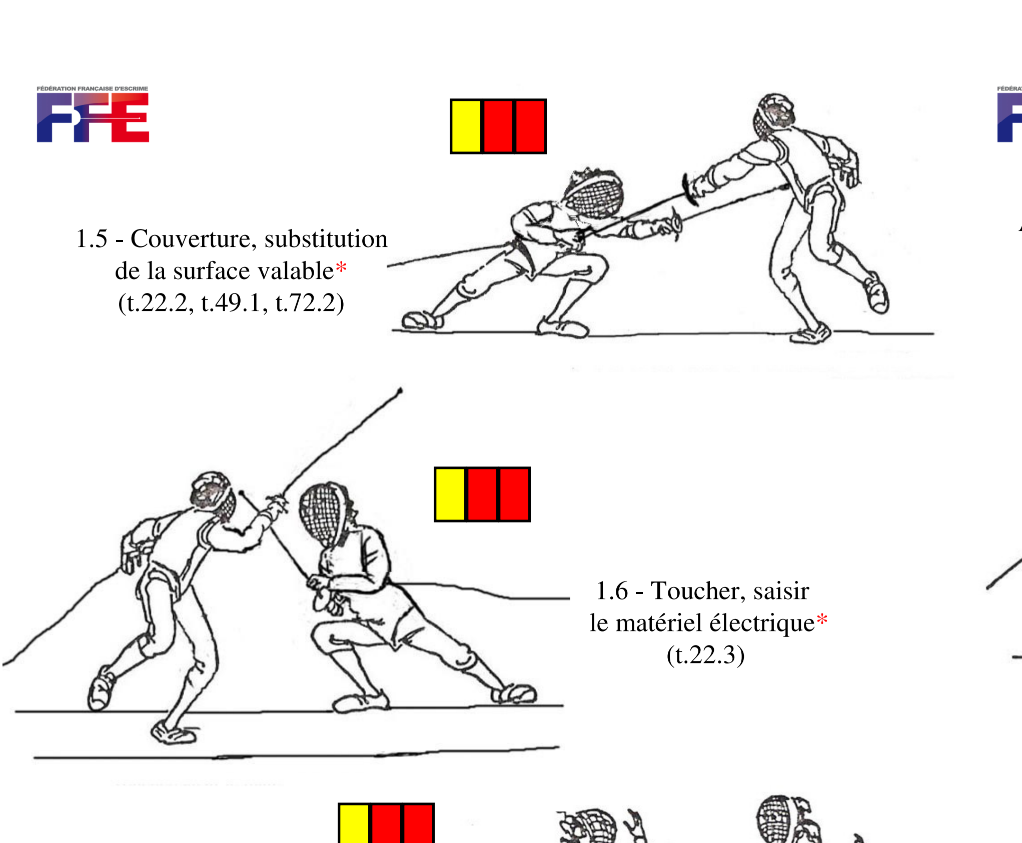
1.1 - Abandon de la piste sans autorisation (t.18.6)

1.2 - Corps à corps simple (Fleuret et Sabre)* (t.20.2)

1.3 - Corps à corps pour éviter une touche* (t.20.3, t.63.2)

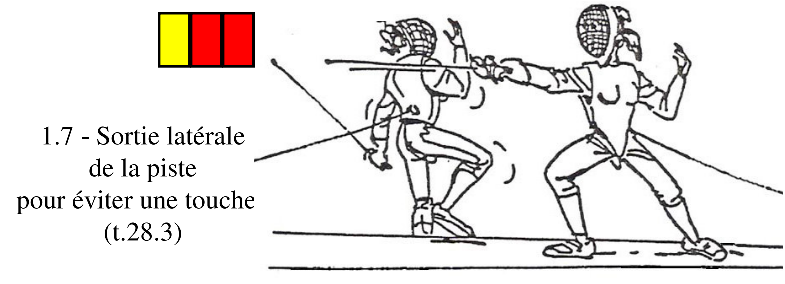
1.4 - Tourner le dos à l'adversaire* (t.21.2)

***** *Annulation de la touche portée*



1.5 - Couverture, substitution de la surface valable*
(t.22.2, t.49.1, t.72.2)

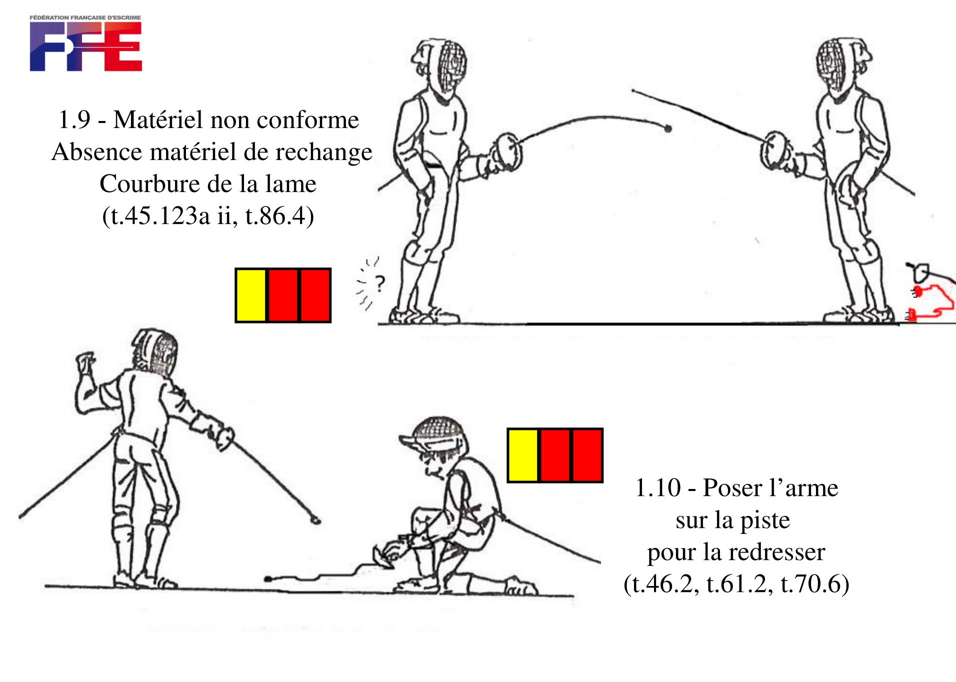
1.6 - Toucher, saisir le matériel électrique*
(t.22.3)



1.7 - Sortie latérale de la piste pour éviter une touche
(t.28.3)

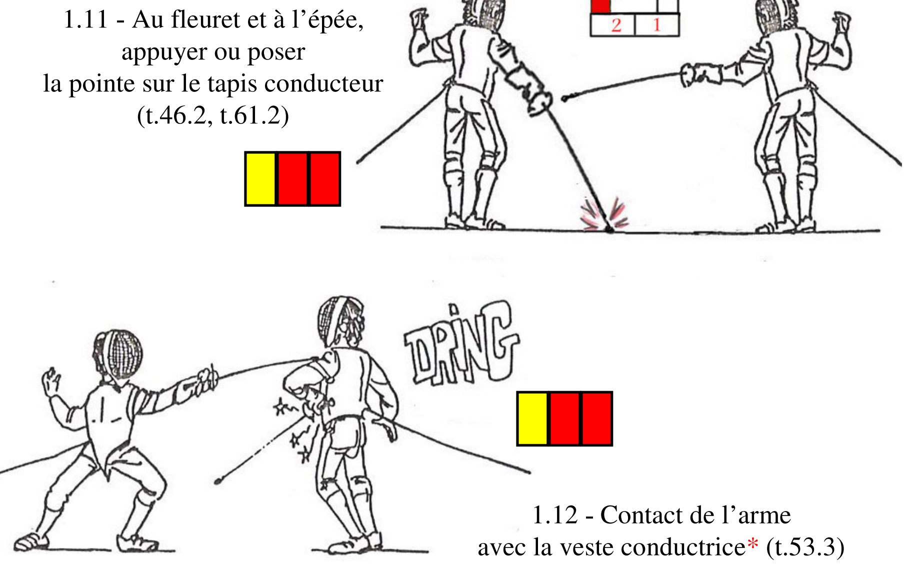
1.8 - Interruption abusive du combat (t.31.2)

* *Annulation de la touche portée*



1.9 - Matériel non conforme
Absence matériel de rechange
Courbure de la lame
(t.45.123a ii, t.86.4)

1.10 - Poser l'arme sur la piste pour la redresser
(t.46.2, t.61.2, t.70.6)



1.11 - Au fleuret et à l'épée, appuyer ou poser la pointe sur le tapis conducteur
(t.46.2, t.61.2)

1.12 - Contact de l'arme avec la veste conductrice* (t.53.3)

* *Annulation de la touche portée*

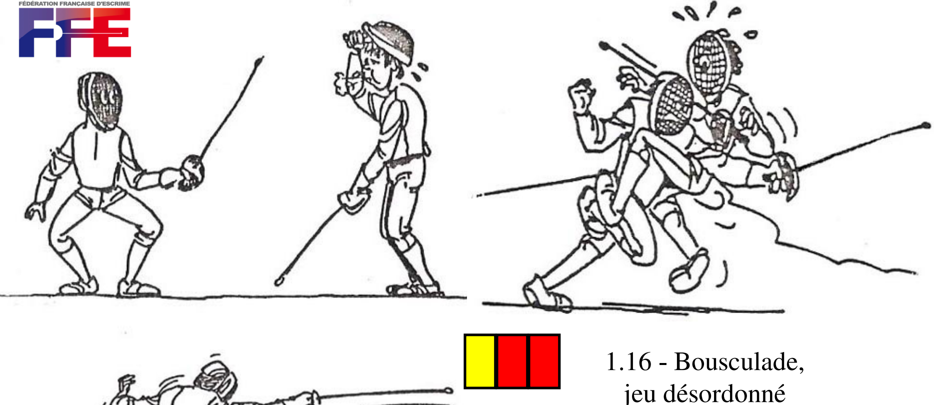
1.13 - Au sabre, coup porté avec la coquille*, passe avant, flèche ou tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds*
(t.70.3, t.75.5)

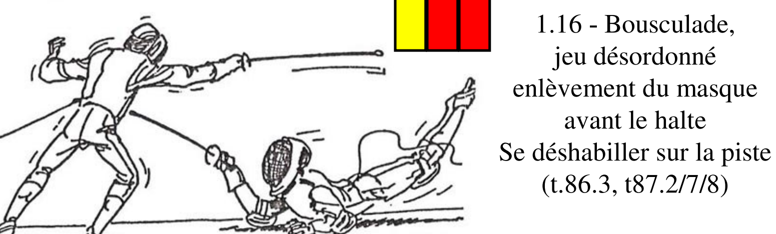
1.14 - Refus d'obéissance
(t.82.2, t.84)

1.15 - Cheveux non conformes
(t.86.2)

1.19 - Réclamation injustifiée
(t.122.2/4)

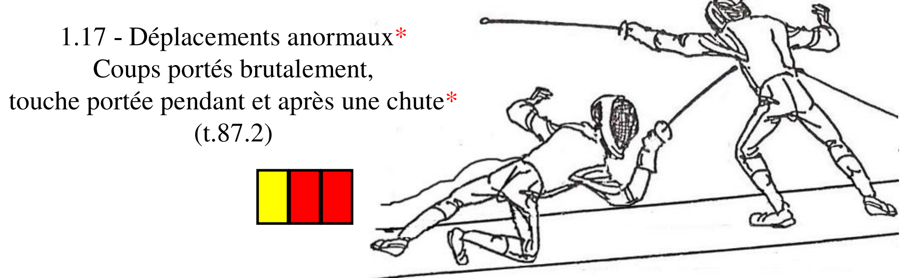
** Annulation de la touche portée*

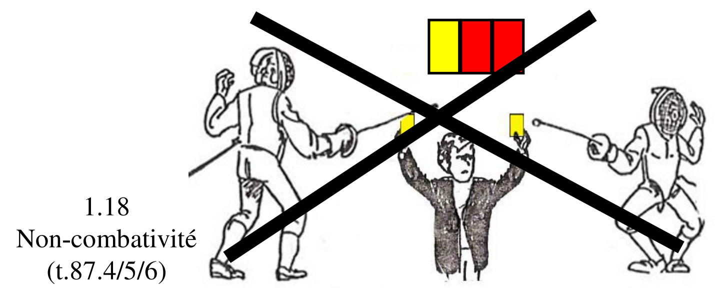




1.16 - Bousculade,
jeu désordonné
enlèvement du masque
avant le halte
Se déshabiller sur la piste
(t.86.3, t87.2/7/8)

1.17 - Déplacements anormaux*
Coups portés brutalement,
touche portée pendant et après une chute*
(t.87.2)





1.18
Non-combativité
(t.87.4/5/6)

1.18
Non-combativité
(t.87.4/5/6)

la non-combativité n'est plus sanctionnable de cartons.

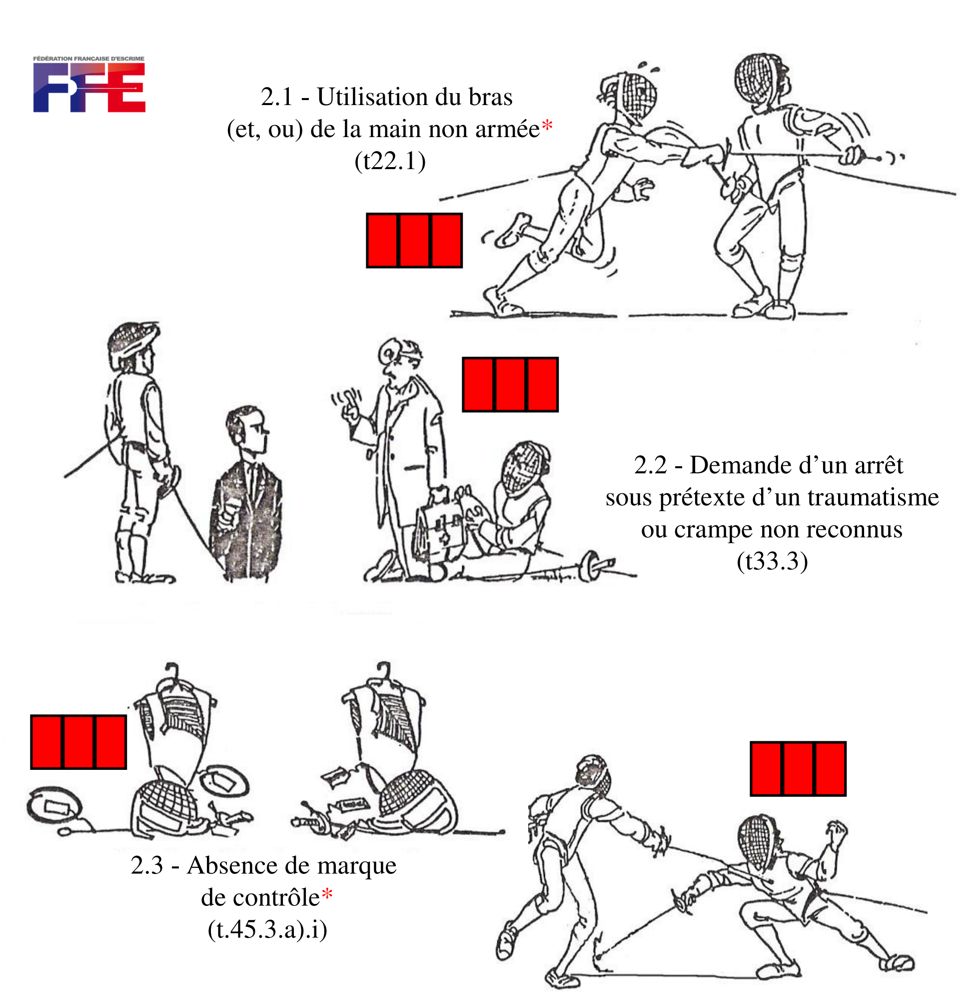
** Annulation de la touche portée*



LES FAUTES DU T120

2ème GROUPE

Commission Nationale d'Arbitrage

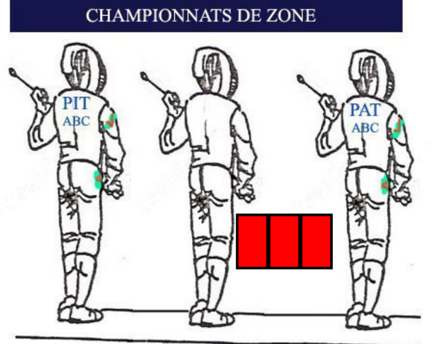


2.1 - Utilisation du bras
(et, ou) de la main non armée*
(t22.1)

2.2 - Demande d'un arrêt
sous prétexte d'un traumatisme
ou crampe non reconnus
(t33.3)

2.3 - Absence de marque
de contrôle*
(t.45.3.a).i)

2.5 - Touche volontairement portée en dehors de
l'adversaire
(t53.2, t.66.2)



2.4 - Absence de nom dans le dos,
Absence de tenue nationale
Lorsque obligatoire,
(Coupe du Monde Individuelles,
Championnat de Zone)
(t.45.4 a),b),ii)

** Annulation de la touche portée*



LES FAUTES DU T120

3ème GROUPE

Commission Nationale d'Arbitrage

3.1 - Tireur troublant l'ordre sur la piste (t.82.3, t.83, t.96.2)

3.3 - Faute concernant la publicité (code de la publicité)

3.2 - Combat non loyal (t.87.1)

Sortie de la zone pour les matchs par équipe (valable pour l'ensemble de la rencontre) Et cumulable avec les fautes de combat (t92.5/6)

ZONE AUTORISEE

Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut exclure (CN) et/ou expulser immédiatement le fautif

3.4 - Toute personne troublant l'ordre hors de la piste (t.82.3/4, t.83, t.96.3, t.118.3, t.118.4)

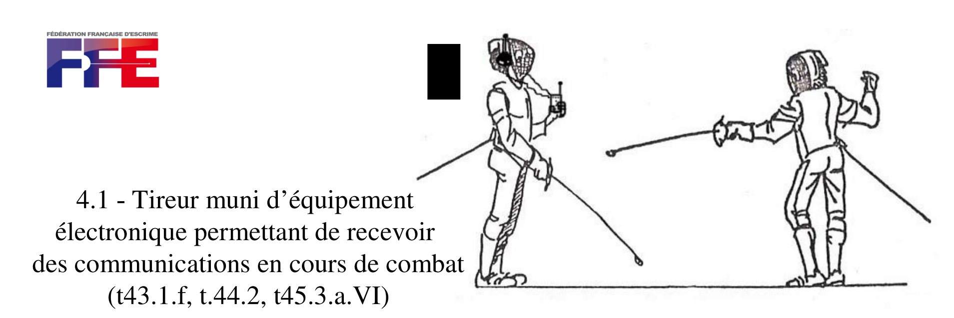
*** *Annulation de la touche portée***



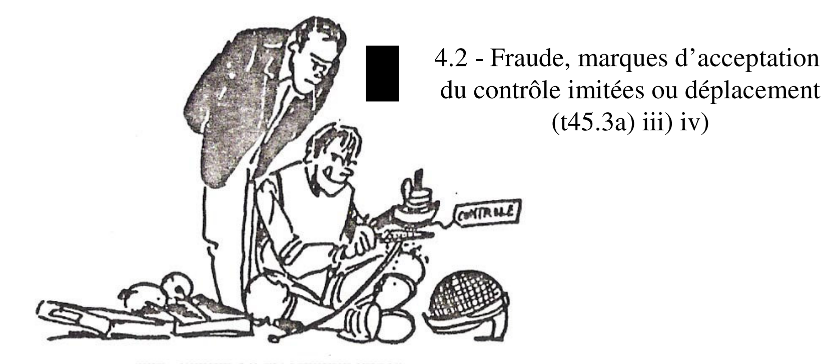
LES FAUTES DU T120

4ème GROUPE

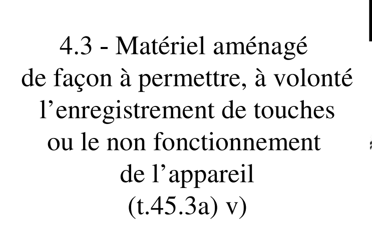
Commission Nationale d'Arbitrage



4.1 - Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications en cours de combat (t43.1.f, t.44.2, t45.3.a.VI)

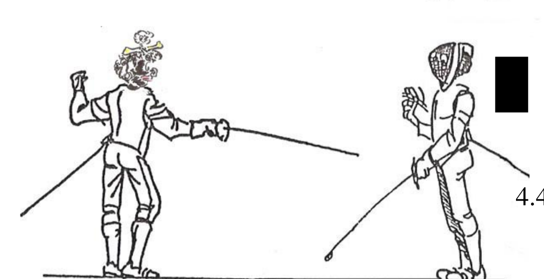


4.2 - Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacement (t45.3a) iii) iv)



4.3 - Matériel aménagé de façon à permettre, à volonté l'enregistrement de touches ou le non fonctionnement de l'appareil (t.45.3a) v)

14 14

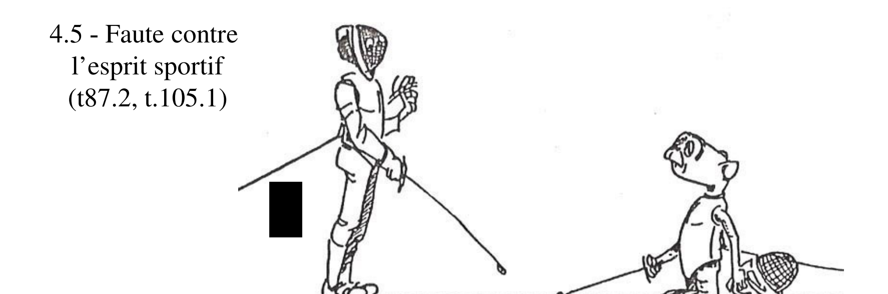


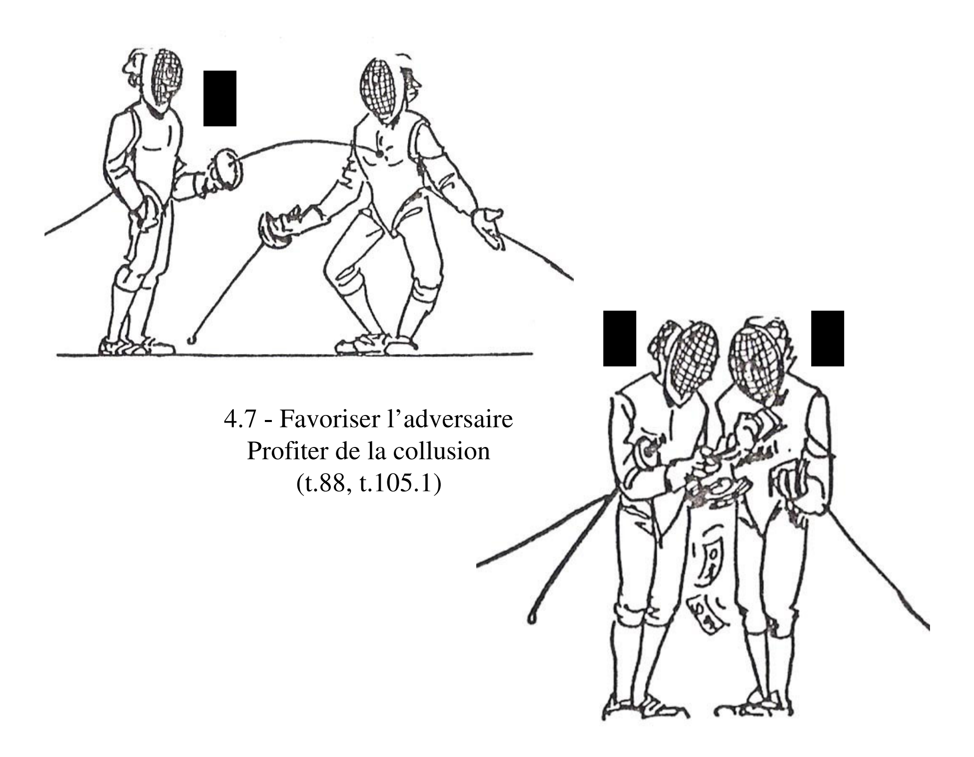
4.4 - Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur régulièrement engagé (t.85.1)

** Annulation de la touche portée*

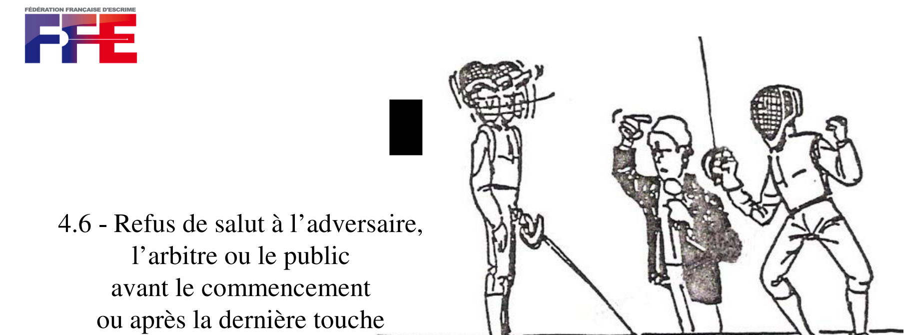


4.5 - Faute contre
l'esprit sportif
(t87.2, t.105.1)

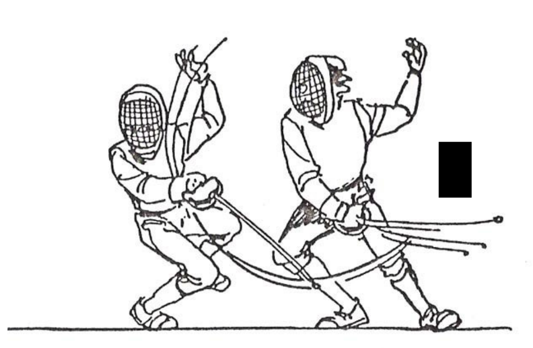




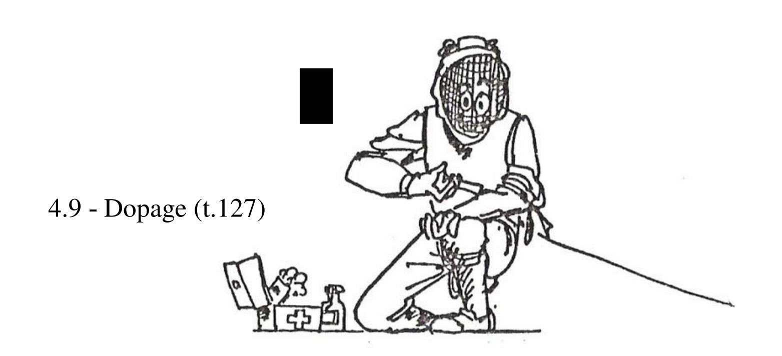
4.7 - Favoriser l'adversaire
Profiter de la collusion
(t.88, t.105.1)



4.6 - Refus de salut à l'adversaire,
l'arbitre ou le public
avant le commencement
ou après la dernière touche
(t.87.3)



4.8 – Brutalité intentionnelle*
t.105.1)



4.9 - Dopage (t.127)

**** Annulation de la touche portée***

	FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS		
0.1	Absence de nom sur le dos, absence de tenue nationale quand obligatoire, aux Championnats du Monde et aux Coupes du Monde par équipes	**t.45.4 a), b) i et iii**	**Elimination de la compétition**		
0.2	Absence de nom sur le dos suite au changement de veste conductrice non-conforme	**t.45.5**			
0.3	Non présentation au premier appel de l'arbitre 10 mn avant l'heure indiquée pour l'entrée en piste pour le début de la poule ou de la rencontre par équipes ou pour le début des matches en élimination directe	**t.86.5**			
0.4	Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle	**t.86.6**	**1er appel**	**2ème appel**	**3ème appel Elimination**

	1er groupe		1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
1.1	Abandon de la piste sans autorisation	**t.18.6**	JAUNE	ROUGE	ROUGE
1.2	Corps à corps pour éviter une touche (*)	**t.20.3 ; t.63.2**			
1.3	Tourner le dos à l'adversaire (*)	**t.21.2**			
1.4	Couverture/substitution de la surface valable (*)	**t.22.2 ; t. 49.1 ; t.72.2**			
1.5	Toucher/saisir le matériel électrique (*)	**t.22.3**			
1.6	Sortie latérale de la piste pour éviter une touche **(*)**	**t.28.3**			
1.7	Interruption abusive du combat	**t.31.2**			
1.8	Matériel et tenue non conformes. Non respect des normes de la flèche de la lame. Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaires/de rechange	**t.45.1/2/3.a)ii ; t.86.4**			
1.9	Poser l'arme sur la piste pour la redresser	**t.46.2; t.61.2; t.70.5**			
1.10	Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur	**t.46.2; t.61.2**			
1.11	Contact de l'arme avec la veste conductrice (*)	**t.53.3**			
1.12	Au sabre, touche portée avec la coquille (*); passe-avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*)	**t.70.3 ; t.75.5**			
1.13	Refus d'obéissance	**t.82.2 ; t.84**			
1.14	Cheveux non conformes	**t.86.2**			
1.15	Bousculade, jeu désordonné (*) ; enlèvement masque avant commandement HALTE ; s'habiller et se déshabiller sur la piste	**t.86.3 ; t.87.2/7/8**			
1.16	Déplacements anormaux (*) ; Coups portés brutalement ou touche portée pendant et après une chute (*)	**t.87.2**			
1.17	Réclamation injustifiée	**t.122.2/4**			
1.18	Pénétrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre **(+)**	t 92.6			

	2ème groupe		1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
2.1	Utilisation du bras/de la main non armés (*)	**t.22.1**	ROUGE	ROUGE	ROUGE
2.2	Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme/crampe non reconnu	**t.33.3**			
2.3	Absence de marque de contrôle (*)	**t.45.3.a).i**			
2.4	Absence de nom sur le dos, absence de tenue nationale lorsque obligatoire, compétitions de la Coupe du Monde individuelles, championnats de zone	**t.45.4 a), b) ii**			
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire **(*)**	**t.53.2 ; t.66.2**			
2.6	Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*)	**t.87.2 ; t.103 ; t.105.1**			

	FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS (Cartons)	
	3ème groupe		1ère fois	2ème fois
3.1	Tireur troublant l'ordre sur la piste . Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	**t.82.3 ; t.83 ; t.96.2**	ROUGE	NOIR
3.2	Combat non loyal (*)	**t.87.1**	ROUGE	
3.3	Faute concernant la publicité	**Code de publicité**		
3.4	Toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	**t.82.3/4 ; t.83 ; t.92.6 ; t.96.3 ; t.118.3 ; t.118.4**	JAUNE	NOIR
3.5	S'échauffer ou s'entraîner sans porter de tenue ou utiliser d'équipement conformes au Règlement de la FIE	**t.15.2**		
3.6	Comportement antisportif	**t. 87.2**		
	4ème groupe		SANCTIONS (Cartons)	
4.1	Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours du combat	**t. 43.1.f ; t.44.2 ; t.45.3.a).vii**	NOIR	
4.2	Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	**t.45.3.a) iii) iv) v)**		
4.3	Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	**t.45.3.a) v)**		
4.4	Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	**t.85.1**		
4.5	Faute contre l'esprit sportif	**t.87.2 ; t.105.1**		
4.6	Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche	**t.87.3**		
4.7	Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	**t.88 ; t.105.1**		
4.8	Brutalité intentionnelle	**t.105.1**		
4.9	Dopage	**t.127**		

EXPLICATIONS	
(*)	**Annulation de la touche portée par le tireur fautif**
(+)	**CARTON JAUNE spécial** pour l'équipe entière et valable pour toute la durée de la rencontre par équipes. Si un tireur commet, pendant la même rencontre, une faute du 1er groupe, l'arbitre sanctionne le tireur d'un **CARTON ROUGE** à chaque fois.
CARTON JAUNE :	**Avertissement** valable pour le match. Si un tireur commet une faute du 1er groupe après avoir reçu un **CARTON ROUGE** - à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un **CARTON ROUGE**
CARTON ROUGE :	**Touche de pénalisation**
CARTON NOIR :	**Exclusion de l'épreuve**, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1er octobre – Championnats du Monde pour les juniors et 1er janvier – Championnats du Monde pour les seniors). Un tireur ne reçoit un CARTON NOIR du 3ème groupe que s'il a commis, auparavant une faute de ce même groupe (sanctionnée par un CARTON ROUGE)